

PENGUNAAN MEDIA GAMBAR PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI SISWA KELAS IV SDN II KRIKILAN

Hebbry Juliansyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (Hebbryjuliansyah@gmail.com)

Masengut Sukidi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Menulis pada dasarnya bukan sekadar menuangkan isi pikiran ke dalam bentuk tulisan, tetapi lebih pada proses kreatif dalam menuangkan gagasan ke dalam wacana agar dapat dibaca, dipahami dengan mudah, dan lebih dari itu menarik untuk dibaca oleh orang lain. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran menulis di kelas IV SDN II Krikilan Gresik, menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa menjadi pendengar pasif dan merasa jenuh ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebanyak 16 siswa (61%) dari 26 siswa, belum tuntas belajar mencapai KKM yang ditetapkan, yaitu 65. Tampak dalam tulisan deskripsi siswa bahwa siswa masih belum dapat menggambarkan objek dengan tepat, dan belum dapat menggunakan ejaan dan tanda baca dengan tepat. Selanjutnya, digunakan media gambar *puzzle* dalam pelaksanaan pembelajaran diharapkan keasyikan siswa saat menyusun gambar *puzzle* sehingga membentuk gambar yang utuh berlanjut menjadi keasyikan saat menulis deskripsi tentang gambar. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara bersiklus. Setiap siklus selalu melalui tahapan yang sama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN II Krikilan Gresik. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan catatan lapangan. Selanjutnya, data yang ada diolah dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil menunjukkan persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II mencapai 100% (sangat baik). Adapun nilai ketercapaian pada siklus I sebesar 60 sedangkan siklus II sebesar 85. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I adalah 61,5% dan meningkat menjadi 88,5% pada siklus II. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I telah dapat diatasi sehingga tidak terjadi lagi pada siklus II. Disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran keterampilan menulis deskripsi dengan menggunakan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SDN II Krikilan Gresik. Untuk itu, disarankan kepada guru, sekolah, dan peneliti lain untuk menggunakan media gambar *puzzle* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran menulis deskripsi.

Kata kunci: Media Gambar *Puzzle*, Keterampilan Menulis deskripsi.

Abstract: Write basically rather than simply pouring contents of thoughts into the form of writing, but more on the creative process in pouring the idea into a discourse that can be read, understood easily, and even more interesting to read by others. Observation implementation of learning to write in 4th grade State Elementari School II Krikilan Gresik, showed that teacher is not using learning media so that student become passive listeners and feel bored when following the activity of learning. A total 16 students (61%) of the 26 students, hadn't learned to achieve specified completemen minimum critical, namely 65. Look in the description of the students that student have still not been able to describe the object correctly, and have not been able to using spelling and punctuation appropriately. Next, use the media picture puzzle in the implematation of learning expected of student when composing pictures fun puzzle that forms a pictures of the whole continued to be fun while writing a description of the image. This research used a class action research design was carried out by these forces cycle. Each cycle is always through the same stages, there are planning, action, and observations, and reflections. The technique of data collection by observation and field notes. Next, the data was processed and analyzed quantitative and qualitative. The results show the percentage of implemented learning cycles I and II reaches 100% (very good). As for the value of achieved on cycle I of 60 while the cycles II amounted to 85. The percentages of completed of classical learning in the cycle I was 61.5% and increased to 88.5% in cycle II. Constraints that happened in the cycle I have been able to be overcome so that no longer occurs in cycle II. It was concluded that the implematation of the learning skills to write descriptions by using images puzzles media can improve writing skills description 4th grade SDN II Krikilan Gresik. To that end, it is recommended to teachers, schools, and other researchers to use the puzzle images media as one of the alternatives in learning to write description.

Keywords: Images puzzles media, Writing skills description

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia SD merupakan mata pelajaran strategis karena dengan bahasalah pendidik dapat menularkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan informasi kepada siswa. Tanpa bahasa tidak mungkin para siswa dapat menerima itu semua dengan baik. Oleh karena itu, guru sebagai pengemban tugas operasional pendidikan/pembelajaran di sekolah dituntut agar dapat mengkaji dan mengembangkan kurikulum dengan benar.

Menurut Tarigan (1982:1) Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Hal ini menunjukkan adanya keterpaduan dari berbagai keterampilan sebagai alat komunikasi.

Menulis merupakan suatu aktivitas komunikasi bahasa yang menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Tulisan itu terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan segala kelengkapan lambang tulisan seperti ejaan dan pengtuasi (Sabarti, dkk., 2001: 13). Menulis pada dasarnya bukan hanya sekadar menuangkan isi pikiran ke dalam bentuk tulisan, tetapi lebih pada proses kreatif dalam menuangkan gagasan ke dalam wacana agar dapat dibaca, dipahami dengan mudah, dan lebih dari itu menarik untuk dibaca oleh orang lain. Keterampilan menulis tidak muncul begitu saja. Perlu latihan terus menerus sehingga penulis benar-benar memahami apa yang akan ditulisnya.

Keterampilan menulis pada hakekatnya tidak hanya sekadar menuliskan simbol grafis sehingga membentuk kata dan selanjutnya membentuk kalimat yang memiliki arti dan dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Untuk mampu menulis, seorang penulis tidak hanya mampu menguasai topik yang akan ditulisnya, tetapi lebih dari itu, seorang penulis harus mampu berpikir secara tepat untuk memilih kata yang akan digunakan.

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang dipelajari oleh siswa, selain keterampilan menyimak, berbicara, dan berbahasa di sekolah. Pembelajaran menulis berlaku bagi siswa sekolah dasar yang mulai belajar mengarang. Guru dituntut harus kreatif dalam memilih strategi pembelajaran menulis, tidak terpaku dengan minimnya waktu yang disediakan dan tuntutan target kurikulum. Akan tetapi, harus sejalan dengan tujuan pembelajaran menulis, yaitu agar siswa terampil mengkomunikasikan idenya secara tertulis melalui suatu proses menyeluruh yang bermakna, yang tentunya membutuhkan suatu proses latihan yang memadai dan kontinyu. Siswa dituntut untuk dapat memilih kata dengan tepat, menyusun paragraf dengan baik dan menggunakan ejaan

secara tepat. Oleh sebab itu, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan pendekatan langsung. Setiap materi selalu diajarkan dengan keterampilan bahasa dan unsur kebahasaan sehingga mendorong siswa untuk gemar menulis dan menumbuhkan semangat menulis.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SDN II Krikilan Gresik, sebagian besar siswa belum mampu mengikuti proses pembelajaran secara optimal terutama dalam hal menulis. Menurut Graves (Dalam Modul, 2007: 1.4) seseorang enggan menulis karena tidak tahu untuk apa dia menulis, merasa tidak berbakat menulis, dan merasa tidak tahu bagaimana harus menulis. Mereka tidak memperhatikan penjelasan guru dan berbicara dengan temannya sendiri. Hal ini karena proses pembelajaran masih konvensional. Selain itu, tidak digunakannya media oleh guru menyebabkan siswa kurang berkonsentrasi pada proses pembelajaran.

Dampak dari pembelajaran yang konvensional dan tidak menggunakan media dapat juga dilihat dari nilai rata-rata siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, KKM yang ditetapkan oleh SDN II Krikilan adalah 65. Jumlah siswa yang mencapai KKM mata pelajaran tersebut hanya 40%, sisanya belum mencapai KKM. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV, alasan guru tidak menggunakan media adalah karena pembuatan media untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dirasa terlalu sulit.

Dengan adanya permasalahan seperti yang diuraikan di atas peneliti menawarkan penggunaan media pembelajaran yang berupa gambar *puzzle*. Gambar *puzzle* merupakan media yang berupa potongan-potongan gambar yang disatukan agar terbentuk gambar yang utuh. Alasan peneliti memilih media gambar *puzzle* sebagai alternatif media pembelajaran karena dengan menggunakan gambar *puzzle* ini siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media *puzzle* ini siswa akan memperoleh gambaran tentang apa yang akan mereka tulis dalam karangan setelah mengamati gambar *puzzle* yang sudah tersusun. Sehingga siswa dapat terbantu dalam menulis karangan.

Penelitian lain tentang media *puzzle* juga pernah dilakukan oleh Parasti pada tahun 2011. Penelitian ini berjudul "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Wunut I Mojoanyar Mojokerto". Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Wunut I Mojoanyar Mojokerto. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti subjeknya adalah guru dan siswa kelas IV SDN Krikilan II Gresik, (2) Lokasi penelitian pada penelitian ini adalah SDN Wunut I Mojoanyar Mojokerto.

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti lokasi penelitiannya adalah SDN II Krikilan Gresik, (3) Penelitian ini menawarkan solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sedangkan yang dilakukan peneliti menawarkan untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi.

Keterampilan menulis narasi di kelas IV SDN Wunut Mojoanyar Mojokerto sesudah menggunakan media *puzzle* berhasil dengan baik. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada ketuntasan keterampilan menulis siswa yang semula hanya 60% meningkat menjadi 86,7%. Penggunaan media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi.

Mepertimbangkan beberapa manfaat dari solusi yang ditawarkan, akhirnya peneliti memilih judul “Penggunaan Media Gambar *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SDN II Krikilan Gresik”

METODE

a. 8

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada bab ini dipaparkan hasil penelitian penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas IV. Hasil penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan akan dipaparkan pada tiap siklusnya. Setiap siklus tindakan pembelajaran diuraikan tentang perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi.

Analisis data penelitian yang diuraikan adalah hasil pengamatan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung serta data tes hasil belajar yang diberikan pada setiap siklus penelitian. Adapun penyajian berikut merupakan implementasi penerapan siklus satu dan siklus dua dimana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan pembelajaran dengan memanfaatkan media *puzzle*. Berikut merupakan deskripsi tindakan dan hasil penelitian tindakan kelas yang telah diterapkan:

Deskripsi Hasil Pelaksanaan Siklus I

Tahapan-tahapan dalam siklus I yaitu:

Perencanaan

Sebelum melaksanakan tahap perencanaan siklus I, peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN II Krikilan Gresik. Observasi awal ini dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2012.

Hasil yang diperoleh dari observasi awal yaitu dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran. Sehingga siswa tidak tertarik untuk belajar. Dampak dari tidak menggunakan media dapat

juga dilihat dari nilai rata-rata siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, KKM yang ditetapkan oleh SDN II Krikilan adalah ≥ 65 . Jumlah siswa yang mencapai KKM dari mata pelajaran tersebut hanya 40%, sisanya belum mencapai KKM. Adapun keterampilan psikomotor dan afektif siswa pada proses pembelajaran di kelas masih belum tampak. Berdasarkan masalah yang ditemukan oleh peneliti pada awal observasi tersebut, peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

Kegiatan selanjutnya, peneliti melakukan perencanaan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I. Perencanaan pembelajaran siklus I terdiri dari dua kali pertemuan.

Perencanaan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I meliputi: (1) Menganalisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada penelitian ini, Analisis yang dilakukan mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan standar kompetensi untuk mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak dan kompetensi dasarnya adalah 8.1 Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll). (2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang sudah direncanakan. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat adalah RPP Bahasa Indonesia. Adapun komponen-komponen dalam rencana pembelajaran mencakup: waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, materi, media dan sumber belajar, serta evaluasi. Proses pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 mei 2012 dengan alokasi waktu dua pertemuan (4x35 menit). (3) Mempersiapkan media yang digunakan pada pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle*. Media pembelajaran ini digunakan untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan memudahkan siswa dalam menulis karangan deskripsi. (4) Membuat alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan meliputi evaluasi proses dan hasil belajar siswa. Evaluasi proses digunakan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa pada aspek afektif dan psikomotor selama proses belajar mengajar berlangsung menggunakan lembar penilaian. Sedangkan evaluasi hasil digunakan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa pada aspek kognitif menggunakan lembar penilaian proses dan produk.

Evaluasi pada aspek kognitif dilakukan secara lisan dan tertulis. (4) Menyusun Instrumen Penelitian. Peneliti menyusun instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian, yaitu: Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran dalam pembelajaran.

Pelaksanaan dan Pengamatan Siklus I

Pelaksanaan siklus I pertemuan I dilakukan pada hari Selasa, tanggal 12 Mei 2012, jam ke 2 sampai 3 yaitu pukul 08.10-09.20 WIB. Alokasi waktu yang digunakan untuk setiap siklus adalah 2x35 menit. Pertemuan ke 2 dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2012, jam 1 dan 2 yaitu pukul 7.00 – 8.10 WIB. Alokasi waktu yang digunakan 2x35 menit. Adapun hasil pelaksanaan pengamatan pada siklus I adalah sebagai berikut: (1) Aktivitas Guru. Hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, disajikan dalam Diagram 4.1 berikut.

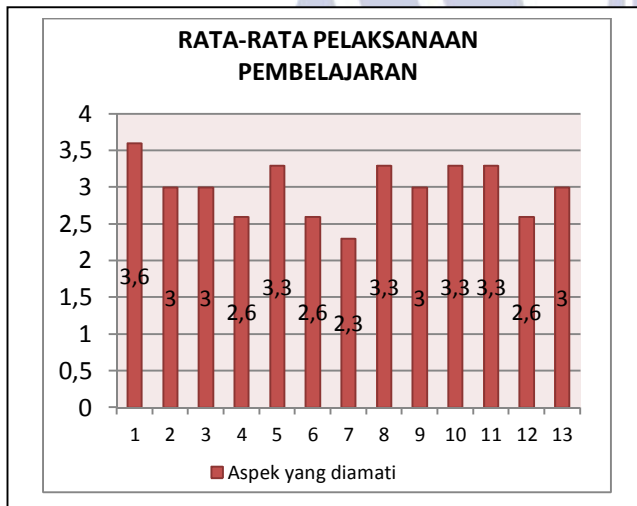


Diagram 4.1 Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus I

(2) Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I. (a) Ketuntasan Belajar Individu. Untuk mengetahui hasil belajar khususnya keterampilan menulis deskripsi siswa yang dipelajari melalui pembelajaran menggunakan media gambar *puzzle*, siswa diberikan soal evaluasi. Pengambilan data ini dilakukan pada akhir pembelajaran setiap siklus (pertemuan ke 2). (b) Analisis Rata-rata Kelas. Dari evaluasi hasil belajar siswa pada akhir siklus, diketahui jumlah nilai seluruh siswa yang tuntas belajar adalah 1933 dan jumlah seluruh siswa adalah 26. Hasil analisis rata-rata kelas tersaji dalam diagram 4.2 berikut ini.

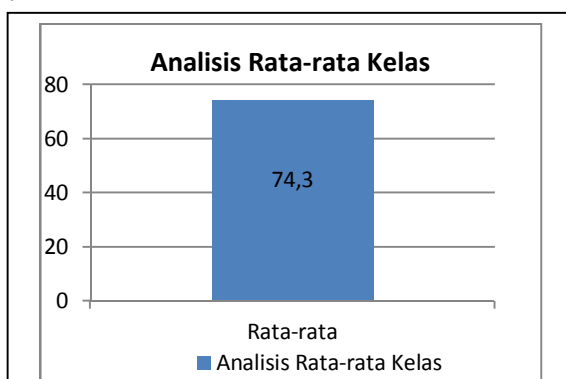


Diagram 4.2 Analisis rata-rata kelas

(c) Ketuntasan Belajar Klasikal. Dari evaluasi hasil belajar siswa pada akhir siklus, diketahui jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 16 dan jumlah siswa yang tidak tuntas belajar adalah 10. Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal tersaji dalam Diagram 4.3 berikut ini.

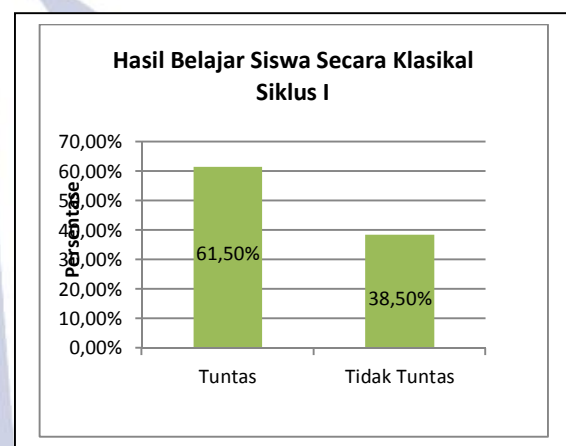


Diagram 4.3 Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal Siklus I

Berdasarkan Diagram 4.3, diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 61,5%. Sedangkan yang tidak tuntas adalah 38,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus ini belum mencapai persentase indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa aspek kognitif yaitu $\geq 80\%$.

Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan pada akhir siklus I dan dicari pemecahan masalah terhadap yang terjadi selama proses pembelajaran sebagai upaya perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus I ada beberapa hambatan dan kekurangan guru selama proses pembelajaran. Hambatan dan kekurangan guru tersebut di antaranya : 1) Hambatan. a) Siswa cenderung pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. b) Guru kurang mengenal siswa secara dekat sehingga masih banyak siswa yang malu dan tidak berani dalam proses pembelajaran. 2) Kekurangan guru. a) Guru kurang jelas dalam menjelaskan langkah-langkah mengerjakan lembar kerja siswa dan soal evaluasi. b) Guru kurang rinci dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. c) Guru belum mencapai indikator keberhasilan penyampaian proses pembelajaran yang ditentukan. Oleh karena itu, maka

peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada penelitian siklus II untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Deskripsi Hasil Pelaksanaan Siklus II

Tahapan-tahapan dalam siklus II yaitu:

Perencanaan.

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan untuk melaksanakan proses pembelajaran pada siklus II. Perencanaan dilakukan dengan memberikan pengembangan sebagai upaya perbaikan dari siklus sebelumnya. Perencanaan pembelajaran siklus II terdiri dari dua kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini meliputi: a) Menganalisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Analisis yang dilakukan mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan standar kompetensi untuk mata pelajaran bahasa Indonesia 8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak dan kompetensi dasarnya adalah 8.1 Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll). b) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi yang sudah direncanakan. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dibuat adalah RPP bahasa Indonesia. Adapun komponen-komponen dalam rencana pembelajaran mencakup: waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, materi, media dan sumber belajar, serta evaluasi. Proses pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 April 2012 dengan alokasi waktu satu pertemuan (4x35 menit). c) Mempersiapkan media yang digunakan pada pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle*. Media pembelajaran ini digunakan untuk memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan memudahkan siswa dalam membuat karangan deskripsi. d) Membuat alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran yang akan dilakukan meliputi evaluasi proses dan hasil belajar siswa. Evaluasi proses digunakan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa pada aspek afektif dan psikomotor selama proses belajar mengajar berlangsung menggunakan lembar penilaian. Sedangkan evaluasi hasil digunakan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa pada aspek kognitif menggunakan lembar penilaian proses dan produk. Evaluasi pada aspek kognitif dilakukan secara lisan dan

tertulis. e) Menyusun Instrumen Penelitian. Peneliti menyusun instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian, yaitu: (1) Lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran. (2) Lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Pelaksanaan dan Pengamatan Siklus II

Pelaksanaan siklus II pertemuan I dilakukan pada hari Sabtu, tanggal 19 Mei 2012, jam ke 1 sampai 4 yaitu pukul 07.00-09.20 WIB. Alokasi waktu yang digunakan untuk setiap siklus adalah 4x35 menit. Pertemuan ke 2 dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2012, jam 1 dan 2 yaitu pukul 7.00 – 8.10 WIB. Alokasi waktu yang digunakan 2x35 menit. Adapun hasil pelaksanaan pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut: 1) Aktivitas Guru. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II tersaji dalam Diagram 4.4 berikut.

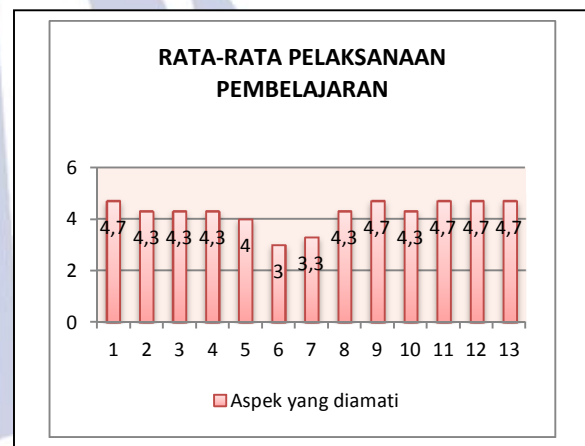


Diagram 4.4 Pelaksanaan Pembelajaran pada Siklus II

2) Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II. a) Ketuntasan Belajar Individu. Untuk mengetahui hasil belajar khususnya keterampilan menulis deskripsi siswa yang dipelajari melalui pembelajaran menggunakan media gambar *puzzle*, siswa diberikan soal evaluasi. Pengambilan data ini dilakukan pada akhir pembelajaran setiap siklus (pertemuan ke 2). b) Analisis Rata-rata Kelas. Dari evaluasi hasil belajar siswa pada akhir siklus, diketahui jumlah nilai seluruh siswa yang tuntas belajar adalah 2163 dan jumlah seluruh siswa adalah 26. Hasil analisis rata-rata kelas tersaji dalam Diagram 4.5 berikut ini.

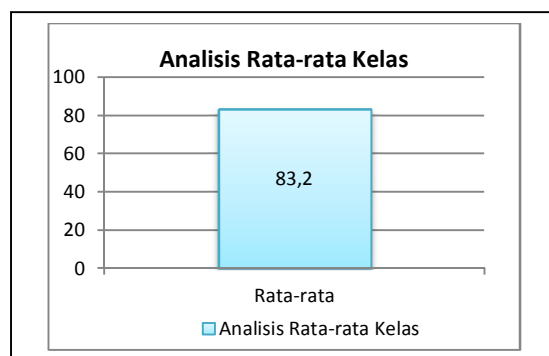


Diagram 4.5 Analisis Rata-rata kelas siklus II

b) Ketuntasan Belajar Klasikal. Dari evaluasi hasil belajar siswa pada akhir siklus, diketahui jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 23 dan jumlah siswa yang tidak tuntas belajar adalah 3. Hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal tersaji dalam Diagram 4.6 berikut ini.



Diagram 4.6 Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal Siklus II

Berdasarkan Diagram 4.6, diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal adalah 88,5%. Sedangkan yang tidak tuntas adalah 11,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus ini belum mencapai persentase indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa aspek kognitif yaitu $\geq 80\%$.

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan mengenai aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa peneliti merefleksi kembali untuk melihat kelemahan-kelemahan yang terjadi. Pada siklus II, persentase akhir aktivitas guru pada siklus I adalah 60,5% meningkat menjadi 87,2% pada siklus II. Hasil belajar siswa pada aspek psikomotor persentase akhir pada siklus I adalah 61,5% meningkat menjadi 88,5% pada siklus II.

Berdasarkan peningkatan aktivitas guru, dan hasil belajar siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa seluruh aspek yang diteliti telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan perkembangan pelaksanaan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keberhasilan penelitian ini dapat dijelaskan berdasarkan ketercapaian setiap indikator dalam penelitian, terutama pada aspek ketuntasan hasil belajar siswa.

Tercapainya ketuntasan belajar siswa secara klasikal ini tidak lepas dari beberapa aspek yang

menunjang dalam proses pembelajaran. Aspek-aspek tersebut meliputi kualitas aktivitas guru dalam mengemas proses pembelajaran menggunakan media *puzzle* serta perkembangan belajar siswa. Aktivitas guru dan aktivitas siswa merupakan faktor yang datang dari luar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Clark (dalam Sudjana, 2011: 39), hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat diamati pada Diagram 4.7.

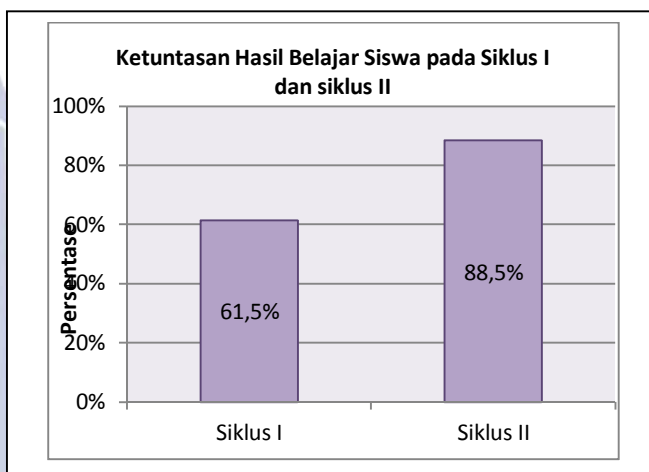


Diagram 4.7 Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan Diagram 4.7, terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I memperoleh persentase sebesar 61,5% atau sebanyak 16 siswa yang tuntas belajar dan 11 siswa yang tidak tuntas belajar dengan persentase 42,4%. Pada siklus I, persentase siswa yang tidak tuntas belajar masih tinggi. Tingginya persentase siswa yang tidak tuntas belajar disebabkan karena siswa belum mampu menguasai materi yang dipelajari. Hal ini terlihat pada saat siswa mengerjakan LKS secara individu. Terlihat bahwa masih banyak siswa yang tidak bisa tenang dalam mengerjakan LKS. Masih ada siswa yang berusaha melihat jawaban temannya atau bertanya kepada temannya. Pada siklus II, kualitas pembelajaran ditingkatkan agar siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik sehingga tuntas belajar. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran dilakukan melalui beberapa cara, misalnya guru lebih mengeraskan suara ketika menjelaskan materi dengan menggunakan media *puzzle*. Dengan demikian, siswa akan lebih memperhatikan penjelasan guru. Dalam menjelaskan langkah-langkah untuk mengerjakan LKS, guru menjelaskannya dengan suara yang keras dan penjelasan yang lebih jelas sehingga siswa bisa lebih tenang dalam mengerjakan LKS. Upaya-upaya tersebut mampu membantu siswa menguasai materi yang dipelajari. Hal ini terbukti dari ketuntasan hasil belajar

siswa mengalami peningkatan sebesar 23,2% pada siklus II menjadi 88,5%. Siswa yang tuntas belajar pada siklus II berjumlah 26 siswa dan yang tidak tuntas belajar sebanyak 3 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II telah mencapai persentase yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan.

Selain ketuntasan belajar, aktivitas guru dalam pembelajaran juga memberikan peranan penting bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengemas kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan model pembelajaran langsung mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan aktivitas guru di tiap siklus disajikan pada Diagram 4.8.

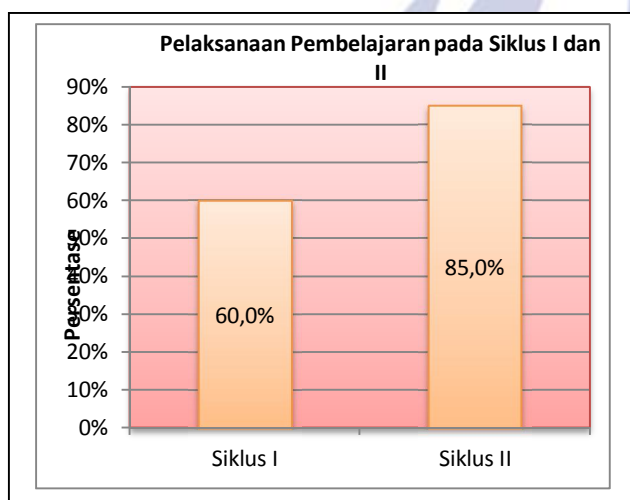


Diagram 4.8 Data Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus I – II
(Observer 1, 2, dan 3)

Berdasarkan Diagram 4.8, terlihat bahwa aktivitas guru dalam penggunaan media *puzzle* pada siklus I memperoleh persentase sebesar 60%. Hal ini berarti aktivitas guru pada siklus I belum mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan, yaitu $\geq 80\%$. Secara umum, aktivitas guru pada siklus I sudah baik, tetapi masih belum mencapai keberhasilan karena masih terdapat beberapa kekurangan. Pada saat menyampaikan tujuan pembelajaran, guru tidak menjelaskan secara rinci tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Guru hanya menyebutkan materi yang akan dipelajari. Guru kurang mengenal siswa secara dekat dan sebaliknya sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan waktu yang digunakan oleh guru kurang sesuai dengan yang direncanakan.

Berdasarkan kekurangan tersebut, maka diadakan upaya perbaikan pada siklus II. Upaya perbaikan dilakukan dengan menyebutkan tujuan pembelajaran secara rinci, lebih mengeraskan suara pada

saat menjelaskan langkah-langkah mengerjakan lembar kerja siswa dan lembar evaluasi, lebih mengenal siswa secara dekat, dan mengisi waktu yang kurang dengan permainan dan menyanyikan lagu.

Setelah ada perbaikan, aktivitas guru pada siklus II menjadi lebih baik. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan sebesar 25% menjadi 85% pada siklus II. Aktivitas guru pada semua aspek sudah baik. Guru sudah menyebutkan tujuan pembelajaran secara rinci, guru sudah mengenal siswa secara dekat sehingga siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan waktu yang digunakan sudah sesuai dengan yang direncanakan. Dengan menggunakan model pembelajaran langsung ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini terlihat dari aktivitas guru pada saat menjelaskan materi dengan menggunakan media *puzzle*. Guru menjelaskan materi dengan berceramah, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang tidak mengancam bagi siswa. Siswa dapat mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran tanpa dipaksa sehingga mereka dapat lebih mudah dalam memahami materi.

Dilihat dari semua hasil yang telah diperoleh pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dari siklus I sampai dengan siklus II sangatlah jelas bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SDN II Krikilan Gresik.

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

Proses pelaksanaan pembelajaran oleh guru menggunakan media gambar *puzzle* mulai dari persiapan penggunaan media, menunjukkan media, membongkar pasang *puzzle*, sampai dengan mendemonstrasikan langkah menyusun karangan berdasarkan gambar *puzzle*. Hal ini menunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media gambar *puzzle* pada siklus I aktivitas guru secara keseluruhan mencapai persentase 60,5%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,2%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media gambar *puzzle* akan meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran khususnya materi menulis deskripsi.

Penerapan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV SD. Peningkatan keterampilan menulis deskripsi siswa dapat dilihat dari ketuntasan klasikal hasil belajar

siswa pada siklus I sebesar 61,5% meningkat menjadi 88,5% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media gambar *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada aspek keterampilan menulis deskripsi siswa.

Hambatan-hambatan yang terjadi dalam pembelajaran menulis deskripsi dapat teratasi dengan adanya media gambar *puzzle*, ini ditunjukkan dengan adanya perubahan pada siswa yang sebelumnya pasif dalam mengikuti pembelajaran sekarang mereka lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar *puzzle* dan merasa gambar *puzzle* merupakan hal menarik/baru.

Saran

Dengan memperhatikan hasil yang diperoleh pada penelitian ini, maka disarankan kepada:

Bagi para guru

Para guru mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar *puzzle* dalam materi menulis deskripsi yang dapat menarik perhatian siswa, agar siswa menjadi termotivasi menyusun karangan deskripsi dengan baik.

Bagi sekolah

Bagi sekolah-sekolah SD hendaknya lebih mengoptimalkan penggunaan media agar para siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran, seperti halnya penggunaan media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan pembelajaran untuk menarik perhatian para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2003. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- A.Nazar, Noerzizsri. 2006. *Bahasa Indonesia Dalam Karangan Ilmiah*. Bandung: HUMANIORA.
- Effendi, Anwar. 2008. *Bahasa dan Sastra dalam berbagai perspektif*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Isfahani, Nur. 2011. *Pemanfaatan Tayangan Video Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Eksposisi Siswa Kelas IV SDN Lidah Wetan IV/566 Surabaya*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya.
- Kemmis, Stephen dan MC Taggart, Robin. 1988. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Nurhadi. 1995. *Tata bahasa Pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Nurjamal, Daeng (dkk). 2011. *Terampil Berbahasa*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Parasti, Winda. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Wunut I Mojoanyar Mojokerto*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya.
- Suparno. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantoro, dkk. 2007. *Silabus Sains, Pengetahuan Sosial, Matematika, Bahasa Indonesia untuk kelas 2 Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tarigan, Henry Guntur. 1982. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung : Angkasa.